

Zusammenfassung

Mobile Interaktionsgeräte nehmen im Alltag vieler Menschen eine wichtige Rolle ein. Dies führt zu gesteigerten Anforderungen an diese digitalen Systeme. Technische Merkmale wie Gebrauchstauglichkeit, Funktionalität und Sicherheit sind nicht mehr allein ausschlaggebend für eine Kauf- oder Nutzungsentscheidung. Vielmehr spielen Qualitäten eine Rolle, die das Erleben des Nutzers ansprechen. Einen Aspekt des Nutzererlebens stellt die mentale Beanspruchung während der Interaktion dar. Diese wird neben anderen Faktoren, vor allem durch die Menge dargebotener Informationen auf dem Display des mobilen Geräts bestimmt.

Die Art und die Qualität des Zusammenhangs zwischen der Informationsmenge und der subjektiv erlebten Beanspruchung während der Nutzung, werden in der vorliegenden Arbeit dargestellt. Dazu erfolgt eine Neuauflage des klassischen Reaktionszeitexperiments Saul Sternbergs (1966), welches mittels verändertem Stimulusmaterial in den Kontext der Mensch-Computer-Interaktion übertragen wird. Zusätzlich zur Messung der Reaktionszeiten, wird die mentale Beanspruchung der Versuchsteilnehmer in Abhängigkeit zur Anzahl präsentierter Stimuli abgefragt.

Die Resultate der Untersuchung zeigen, dass auch die Neuauflage des Sternbergparadigmas in der Lage ist, die originalen Ergebnisse zu replizieren. Trotz eines schwächeren Zusammenhangs zwischen der Stimulusanzahl und der gemessenen Reaktionszeit, sind insgesamt gesehen dieselben Haupteffekte wie bei Sternberg (1966) zu beobachten. Die Ergebnisse der Untersuchung zur mentalen Beanspruchung weisen auf einen linearen Zusammenhang zwischen der Menge präsentierter Stimuli und der subjektiv erlebten mentalen Beanspruchung hin. Diese Arbeit stellt einen Beitrag zur Forschung auf dem Gebiet des Nutzererlebens bei der Mensch-Computer-Interaktion dar und bildet eine Grundlage für die Entwicklung und Umsetzung weiterführender Untersuchungen auf diesem Gebiet.

*misst nicht
→ Beanspruchung!
Zu-
samm-
men-
hang
?*